Volume 7 Issue 4 (2023) Pages 4575-4584
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis *Android* dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar

M. Yakub Iskandar[1]✉, Alwen Bentri[2], Nofri Hendri[3], Engkizar Engkizar[4], Efendi Efendi[5]
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia(1,2,3); Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Padang, Indonesia(4); Dosen Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pesisir Selatan, Indonesia(5)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

Abstrak
Mulitmedia interaktif berbasis *android* memiliki urgensi penting terhadap proses pembelajaran menjadi mudah dimengerti dan menyenangkan. Materi haji dan umroh yang berkaitan dengan praktek memerlukan visualisasi melalui media sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas produk multimedia interaktif berbasis *android* yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran fiqih di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development Four-D*) dengan empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; *Pertama*; uji validitas produk dua orang ahli media dan materi mendapatkan skor sangat valid. *Kedua*; hasil analisis uji praktikalitas produk terhadap peserta didik yang berjumlah 26 orang siswa, mendapatkan skor 95,40% (Sangat praktis). *Ketiga*; Sedangkan hasil efektifitas menggunakan analisis uji *t* mendapatkan skor 3,22 dengan nilai α 0,05, skor tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *android* yang telah digunakan dalam pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dari hasil yang telah diperoleh pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dapat dijadikan sebagai salah satu media bagi guru pendidikan agama Islam dalam materi pembelajaran fiqih.
Kata Kunci: *penelitian pengembang; multimedia interaktif berbasis android; haji dan umroh.*

Abstract
Android-based interactive multimedia has an important urgency for the learning process to be easy to understand and fun. Hajj and Umrah materials related to practice require visualization through the media so that students can more easily understand the material. This study aims to test the effectiveness of android-based interactive multimedia products that have been developed for use in learning jurisprudence in elementary schools. This research uses the development method (Research and Development Four-D) with four stages, namely define, design, develop and disseminate. The research results show that; First; the product validity test to two media and material experts getting a score very valid. Second; the results of the analysis of product practicality tests on students totaling 26 students got a score of 95.40% (Very practical). Third; While the results of the effectiveness of using the t-test analysis get a score of 3.22 with an α value of 0.05, this score indicates that the Android-based interactive multimedia product that has been used in learning has a significant effect on student learning outcomes. From the results obtained in the development of Android-based interactive multimedia, it can be used as a medium for Islamic religious education teachers in fiqh learning materials.
Keywords: *development research; android-based interactive multimedia; hajj and umrah*

Copyright (c) 2023 M. Yakub Iskandar, et al.

✉ Corresponding author : M. Yakub Iskandar
Email Address : myakubblokb@gmail.com (Padang, Sumatera Barat, Indonesia)
Received 9 May 2023, Accepted 25 August 2023, Published 25 August 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut menuntut guru agar mampu menggunakan teknologi informasi yang ada. Salah satu manfaat menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit atau dapat mengkongkritkan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan komplek (Hidayati, 2019; Ogbonnaya *et al*., 2020). Media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Bentri, 2017; Solikin & Komalasari, 2017).

Menurut Daryanto (2016) bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasi teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Menurut (Sharon *et al*., 2011) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi nilai tambah untuk keberhasilan pembelajaran, terutama multimedia interaktif. Keunggulan multimedia interaktif untuk pengguna adalah karakteristiknya yang dapat melibatkan para peserta didik untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar.

Mulitmedia interaktif yang digunakan pada bisa membuat peserta didik menjadi lebih memahami tentang bagaimana tata cara melaksanakan ibadah haji dan umroh secara langsung karena di dalam media di sajikan berbagai macam media pendukung yang dapat membuat peserta didik seolah-olah memahami pelaksanaan haji dan umroh secara langsung. Peserta didik juga perlu lebih aktif dalam menemukan hal baru yang dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam proses pembelajaran yang akan membuat hasil belajar menjadi lebih meningkat. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dapat dikembangkan menggunakan program-program komputer, namun kesulitan pada umumnya ditemukan di sekolah adalah minimnya kemampuan guru dalam menggunakan *software* aplikasi maupun pemrograman dalam pembuatan media pembelajaran inetraktif berbasis *android* (Iskandar *et al*., 2022).

Hasil belajar pada peserta didik dapat menyebabkan terjadinya perubahan pada sikap dan tingkah laku, aspek perubahan tersebut terfokus pada diri peserta didik terhadap proses berfikir yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman) dan psikomotor (keterampilan). Untuk tercapainya hasil belajar yang baik maka peserta didik harus memiliki tiga ranah tersebut atau setidaknya dapat menguasai ranah kognitif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Syarifudin, 2011).

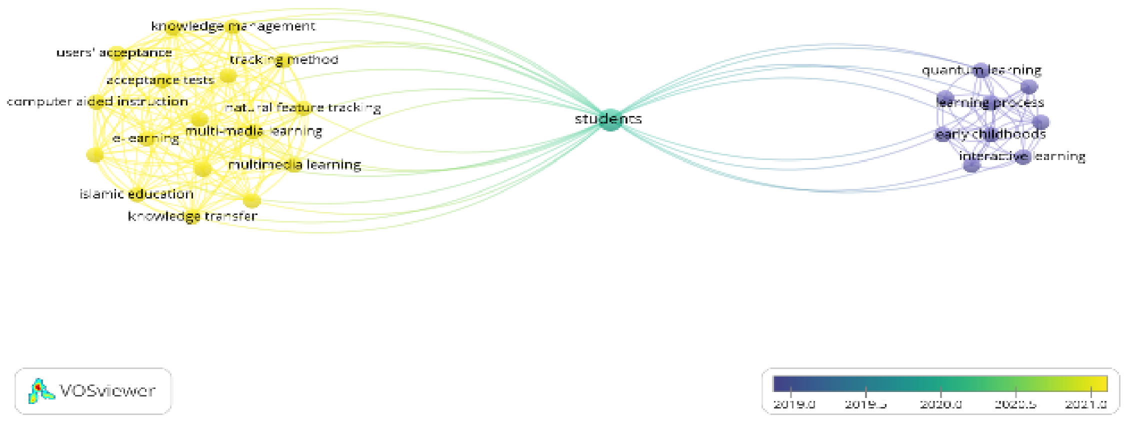
Pengggunaan multimedia interaktif akan sangat mendukung keefektifan dalam proses belajar, dapat membangkitkan keinginan belajar yang baru. Sehingga peserta didik turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta pemahaman dari materi yang di ajarkan (Rita Widiasih, 2017). Multimedia Interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media belajar mengajar di sekolah dengan tujuan menambah mutu pendidikan, salah satunya dengan meningkatkan hasil belajar (Masykur, 2017). Media sebagai sarana menyampaikan pesan dan isi pelajaran ke peserta didik serta membantu keefektifan proses belajar, menumbuhkan kemampuan memahami, memberikan materi yang menarik serta memudahkan penjabaran isi materi (Arsyad, 2016). Jadi dengan penggunaan multimedia interaktif di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Berbagai macam media ynag dapat dijadikan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran seperti media video pembelajaran, media audio, media animasi, madia ilustrasi dan media cetak secara konvensional. Salah satu media yang mudah digunakan alah media yang berbasis *android*. Penggunaan *android* sendiri sangat populer di Indonesia bahkan di seluruh dunia, dengan memanfaatkan *android* akan memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya sesuai

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

dengan revolusi digital saat ini. Namun, dampak negatifnya penggunaan *android* hanya dimanfaatkan untuk penggunaan sosial media saja dan tidak banyak yang memanfaatkan *android* untuk membantu kegiatan pembelajaran (Muyaroah & dkk, 2017)

Berdasarkan basis data dari *Scopus*, penelitian sebelumnya menggunakan beberapa kata kunci yang merujuk kepada penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk pembelajaran fiqih/agama islam pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Beberapa *keyword* yang merujuk pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk fiqih/agama islam oleh peneliti dunia (basis data *Scopus*)

Multimedia interaktif berbasis *android* yang dikembangkan dari berbagai negara masih sedikit sekali dikembangkan terutama untuk peserta didik Sekolah Dasar pada pembelajaran fiqih/agama islam. Penelitian tersebut di buktikan dengan data *Vos Viewer* dengan melihat data penelitian basis *scopus* di berbagai negara sangat jauh jaraknya antara *students* dan *multimedia learning* dengan *Islamic education.* Sedangkan untuk multimedia interaktif berbasis *android* di berbagai negara belum pernah dikembangkan sebelumnya karena belum ada data yang menunjukkan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *android*. Peneltian yang ada pada data *scopus* sebelumnya adalah di pengembangan *e*-learning. Sehingga penelitian ini layak dilakukan karena masih sedikit sekali yang berkaitan dengan multimedia interaktif berbasis android yang khusus mengkaji pada pembelajaran fiqih/agama islam untuk peserta didik sekolah dasar (Maylawati *et al*., 2021; Koderi *et al*., 2019; Pradibta *et al*., 2019; Engkizar *et al*., 2018; Rahmiati *et al*., 2023).

Menurut Sudatha & Tegeh (2015) menjelaskan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar. Menurut Yaumi & Muhammad (2018) pembelajaran dipahami sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari. Sedangkan Arsyad (2016) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Pribadi (2017) multimedia interaktif adalah produk kemajuan teknologi dan digital yang dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk utuh dari beberapa kombinasi atau gabungan antara beberapa format penayangan antara lain seperti: teks, grafis, video dan animasi yang tampil secara bersamaan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelebihan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran harus diakui efektivitas media dalam pendidikan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Prastowo, 2011; Putra *et al*., 2020; Suherman *et al*., 2021).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

Penelitian yang banyak dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran saja, bukan khusus kepada multimedia interaktif. Perbedaannya adalah pada penelitian ini multimedia interaktif yang memiliki komponen dari kombinasi dari berbagai macam media disajikan dalam suatu aplikasi *android*. Multimedia interaktif berbasis *android* mudah digunakan oleh pengguna karena pada pelaksanaan nya melalui android yang sistemnya mudah untuk dijalankan. Silvia et al. (2014) menyatakan bahwa *android* adalah *platform open-source* yang komprehensif dan dirancang untuk mobile devices.

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil nilai siswa kelas VI dari tahun 2021-2022 menunjukkan bahwa siswa masih mempunyai nilai rata-rata di bawah KKM sesuai pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Nilai Siswa

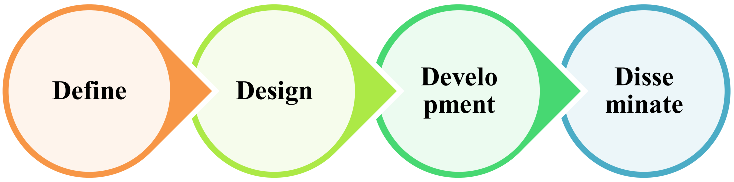
No	Tahun	Jumlah Siswa	KKM	Rata-Rata Nilai
1.	2020/2021	15	75	70.23
2.	2021/2022	17	75	72.46

Dari hasil nilai siswa yang sebelumnya guru belum menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran masih di bawah KKM, maka perlunya pengembangan multimedia interaktif yang efektif agar nilai hasil belajar siswa menjadi tuntas. Maka pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti adalah produk yang sudah di uji coba dari tahap validitas, praktikalitas sampai kepada tahapan efektivitas sehingga multimedia benar-benar efektif digunakan dalam proses belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2018), metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara yang ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah diproduksi atau dihasilkan yang dapat disingkat menjadi 4P yaitu penelitian, perancangan, produksi dan pengujian. Menurut (Rusidi, 2018) mengemukakan peneltian dan pengembangan adalah penelitian yang bersifat mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, mengambil keputusan, memecahkan masalah, bernalar dengan ketidakpastian, menelusuri, mencari dan merencanakan. Prosedur dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan model pengembangan *four-D*. Proses pengembangannya yaitu terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) yang memiliki alur dari Thiagajaran (Sugiyono, 2017). Tahapan pendifinisian meiliputi analisis kurikulum, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Tahapan perencanaan terdiri dari tahapan pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal media. Tahapan pengembangan terdiri dari uji validitas dengan ahli media satu orang dan ahli materi dua orang. Selanjutnya tahap uji coba yaitu dengan uji praktikalitas yang di uji cobakan dengan dua tahap. Tahap pertama dengan dua orang peserta didik dan tahap kedua dengan 26 peserta dididk, tahapan uji efektifitas juga dilakukan dengan uji coba peserta didik dengan jumlah 26 orang yang berasal dari kelas VI SDSIT Karakter Anak Shalih. Setelah dilakukan uji coba validitas, praktikalitas dan efektifitas maka tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran yang dilakukan oleh peneliti sebagai media dalam pembelajaran haji dan umroh di semua jenjang sekolah. Tahapan pengembangan model *four-D* dapat dilihat pada gambar 2.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021



Gambar 2. Model pengembangan *four-D*

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini penulis akan menggambarkan seluruh hasil penelitian yang dilakukan melalui empat tahapan pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*). Keempat tahapan di deskripsikan secara detail sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan. Selanjutnya hasil penelitian dibahas dengan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu yang membahas permasalahan ini dalam kontek dan isu yang kurang lebih sama.

Tahap Pendefinisian

Tahapan ini meliputi tahapan berupa analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan analisis kurikulum dilakukan untuk memfokuskan kepada masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang menyatakan bahwa media yang digunakan dalam menunjuang proses pembelajaran kurang dikembangkan dan divariasikan, pemahaman peserta didik yang kurang dengan guru kurang memvariasikan metode ceramah, guru yang kurang mampu mengembangan media dan peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi haji dan umroh. Dalam proses perancangan media perlu dianalisis terhadap kurikulum agar media yang dirancang dapat sesuai dengan tujuan dan dapat mengetahui indikator apa yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran sehinggan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dapat dicapai.

Tahapan analisis peserta didik meliputi analisis terhadap Karakteristik peserta didik yang harus memahami materi lebih banyak dengan mempelajari mata pelajaran umum dan keagamaan membuat kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk belajar di sekolah maupun di rumah. Tahapan analisis tugas meliputi untuk mengetahui dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menyiapkan soal evaluasi yang ada di dalam multimedia interaktif. Tahapan analisis konsep disusun berdasarkan dari analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk tahapan perumusan tujuan pembelajaran diambil dari kesimpulan analisis tugas dan analisis konsep untuk menentukan indikator pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih yang sesuai dengan pembelajaran dan sesuai dengan peserta didik agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran Fiqih.

Tahap Perencanaan

Tahapan ini meliputi tahapan penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, membuat rancangan awal. Tahapan penyusunan standar tes yang dilakukan adalah menyusun tes didalam multimedia interaktif dengan jumlah 20 soal. Tahapan pemilihan media ini adalah tahapan dalam memilih media yang cocok digunakan dalam mata pelajaran fiqih yang dipilih adalah multimedia interaktif berbasis *android* yang dirancang menggunakan aplikasi utama *Articulate Storyline*. *Software* tersebut dipilih karena *software* nya mendukung untuk pembuatan animasi, pembuatan tombol, pembuatan navigasi, dan dapat mengintegrasi teks, gambar, animasi, *sound*, video untuk menjadi sebuah multimedia interaktif yang bisa dijalankan untuk *android* dan komputer.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

Pemilihan format yang telah dilakukan adalah untuk mendesain dan merancang isi materi pembelajaran dan penyajian materinya dalam pembelajaran. Format yang dipilih adalah materi dalam bentuk multimedia interaktif yang disajikan dari kompetensi dasar, kompetensi ini, uraian materi dan evaluasi. Tahapan selanjutnya adalah membuat rancangan awal yang meilputi komponen membuat *flowchart, storyboard* dan membuat multimedia interaktif berbasis *android,* adapun tampilan multimedia interkatif berbasis *android* dapat di lihat pada gambar 2-10.

Gambar 3 Halaman *Login* Media

Gambar 4 Halaman Menu Utama

Gambar 5 Halaman Petunjuk

Gambar 6 Halaman *Login* Media

Gambar 7 Halaman Pilihan Materi

Gambar 8 Halaman Materi

Gambar 9 Halaman Evaluasi

Gambar 10 Halaman Profil Pengembang

Tahapan Pengembangan

Tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilakan produk multimedia interaktif yang valid, praktis dan efektif. Tahapan pengembangan ini terdiri dari tahapan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Kemudian tahap praktikalitas oleh peserta didik dan tahap uji efektivitas multimedia interaktif berbasis *android*. Uji validitas media dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak Nofri Hendri, M.Pd yang berasal dari

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

dosen media jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Validitas materi dilakukan oleh dua orang ahli materi yaitu Bapak Amalul Ahli, Lc kepala bidang keaagamaan di SDSIT Karakter Anak Shalih dan Bapak Engkizar, SIQ, S.Pd.I.,M.Ed dosen jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Padang.

Hasil Uji Validitas Media dan Materi

Berdasarkan penilaian hasil validasi dengan ahli media yang mencakup kriteria variabel tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan dan tes secara keseluruhan memperoleh rata-rata 4,93 dengan presentase 98,6% dengan kategori "Sangat Valid". Selengkapnya disajikan pada tabel 2.

Validator ahli materi I memperoleh rata-rata nilai 3,68 dengan presentase 73,6% dan validator ahli media II memperoleh nilai 4,81 dengan presentase 96,2%. Secara keseluruhan penilaian dari kedua validator materi adalah 4,28 dengan presentase 85,6% termasuk dalam kategori **"Sangat Valid"**. Menurut Fauziah (2021) bahwa media pembelajaran hendaknya memenuhi syarat mudah dilihat, menarik dan tepat, media dapat dibaca dengan mudah dan desain yang menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi kepada peserta didik. Data selengkapnya disajikan pada tabel 3.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Media

Kriteria Variabel	Rata-rata Variabel
Tampilan	4,88
Keterbacaan	5
Kemudahan penggunaan	5
Tes	5
Jumlah	19,88
Rata-rata	4,93
Presentase	**98,6%**

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Materi

Validator	Nilai	Presentase %
Ahli Materi 1	3,68	73,6%
Ahli Materi 2	4,81	96,2%
Jumlah		17,13
Rata-rata		4,28
Presentase		**85,6%**

Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dari 26 peserta didik untuk multimedia interaktif yang ditinjau dari kriteria variable a) Keadaan Penggunaan: 94,6%, b) Efektivitas Waktu Pembelajaran: 95,8%, c) Manfaat: 96%. Secara keseluruhan uji praktikalitas peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *android* tersebut dikatakan "**sangat praktis**" Sejalan dengan pendapat (Sudjana & Rivai, 2013; Wulandari *et al*., 2022) bahwa suatu media pembelajaran harus di nilai dari kepraktisan dan kesederhanaan sehingga dapat digunakan peserta didik dengan mudah untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Data selengkapnya disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Praktikalitas

Kriteria Variabel	Presentase %
Keadaan Penggunaan	94,6
Efektivitas Waktu Pembelajaran	95,8
Manfaat	96
Rata-rata Uji Coba I	**95,40%**

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

Hasil Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil dari uji *t*-hitung adalah sebesar 3,22 Selanjutnya di cari nilai *t*-tabel dengan df = N-1 = 26-1=25 dengan α 0,05 maka *t*-tabel adalah 2,060 Maka diketahui bahwa *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel (3,22 >2,060). Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. (Wina Sanjaya, 2012) mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan efektivitas penggunaannya. Data selengkapnya disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Efektivitas

No	Siswa	Nilai		d	(x) d =(d-Md)	(X^2) d
		Pretest	Posttest			
1	ALF	65	85	20	-4,4	19,36
2	ASF	60	90	30	5,6	31,36
3	AZA	85	85	0	-24,4	595,36
4	AAZ	50	90	40	15,6	243,36
5	AA	65	95	30	5,6	31,36
6	AIS	80	85	5	-19,4	376,36
7	ANS	60	70	10	-14,4	207,36
8	CMA	50	95	45	20,6	424,36
9	DH	35	65	30	5,6	31,36
10	DEH	60	85	25	0,6	0,36
11	FA	50	80	30	5,6	31,36
12	FAI	80	85	5	-19,4	376,36
13	FAR	70	90	20	-4,4	19,36
14	HAQ	65	90	25	0,6	0,36
15	HRA	55	55	0	-24,4	595,36
16	HA	60	95	35	10,6	112,36
17	MAJ	55	85	30	5,6	31,36
18	MAA	80	90	10	-14,4	207,36
19	MDZ	45	95	50	25,6	655,36
20	MHA	50	80	30	5,6	31,36
21	NYS	65	85	20	-4,4	19,36
22	NN	80	85	5	-19,4	376,36
23	NRP	55	95	40	15,6	243,36
24	QS	40	80	40	15,6	243,36
25	SH	40	65	25	0,6	0,36
26	RDH	60	95	35	10,6	112,36
Jumlah		1560	2195	635	0	372832,36

Tahapan Penyebaran

Pada tahap penyebaran ini multimedia interaktif berbasis *android* yang dikembangkan sudah siap digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran fiqih. Tahapan penyebaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan multimedia interaktif oleh guru dan peserta didik dalam belajar sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung yang dapat digunakan untuk meingkatkan hasil belajar peserta didik.

Simpulan

Penelitian ini telah berhasil membuat sebuah produk multimedia interaktif berbasis *android* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran fiqih bagi guru pendidikan agama Islam. Disamping itu setelah produk selesai didesain untuk dilakukan penilaian kepada para pakar media dan materi pendidikan agama Islam, semua pakar telah sepakat produk ini layak

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

dan sangat efektif digunakan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya setelah produk ini diuji dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik, hasil analisis menunjukkan bahwa produk tersebut sangat efektif dan terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih. Temuan ini menyimpulkan guru perlu kreatif dalam mengintegrasikan berbagai media dalam proses pembelajaran, sehingga materi pelajaran mudah difahami peserta didik dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua anggota peneliti dan semua responden yang telah terlibat selama penelitian ini berlangsung. Begitu juga kepada semua penulis dan pembimbing sehingga artikel ini selesai ditulis ke dalam sebuah naskah kaya ilmiah. Selanjtnya kepada semua warga pendidikan sekolah dasar Islam (SDIT) Karakter Anak Shalih Kota Padang. Terakhir juga penulis ucapakan terimakasih kepada tim editorial dan reviewer jurnal Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan masukan perbaikan sehingga artikel ini dapat dipublikasikan.

Daftar Pustaka

Ahmad Syarifudin. (2011). Penerapan Model Pelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal TA'DIB*, *XVI*(01). https://doi.org/10.19109/td.v16i01.57

Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo.

Benny A Pribadi. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana Prenada.

Bentri, A. (2017). Mastery of Primary School Teacher Pedagogy Competency in Curriculum 2013 Implementation in Indonesia. *Couns-Edu*, 2–2. http://journal.konselor.or.id/index.php/counsedu

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

Engkizar, E., Muliati, I., Rahman, R., & Alfurqan, A. (2018). The Importance of Integrating ICT into Islamic Study Teaching and Learning Process. *Khalifa: Journal of Islamic Education*, *1*(2), 148-168. http://doi.org/10.24036/kjie.v1i2.11

Hidayati, A. , & B. A. (2019).). Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, . . . *In Advances in Social Science, Education and Humanities Research.*, *372(ICoET)*, 131–133. https://www.atlantis-press.com/proceedings/icoet-19/125925068

I Gede Wawan Sudatha, & I Made Tegeh. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi. http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/11432

Koderi, M. A., Hijriyah, U., & . P. D. (2019). Developing mobile learning media for arabic language instruction at islamic senior high school in lampung Indonesia . *International Journal of Recent Technology and Engineering*, *8*(2 Special Issue 9), 107–112.

Lutfiana Fauziah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Harian Interaktif Keuanganku Yang Berorientasi Pada Kurikulum Cha-Ching Untuk Pembelajaran Literasi Finansial Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia. https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/57142

M. Yakub Iskandar, Nofri Hendri, & Nur Halimahturrafiah. (2022). Pengujian Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Materi Haji dan Umroh Kelas IX SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(5), 3467–3472. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7159

Maylawati, D. S., Khotimah, K., Ramdania, D. R., Ali Ramdhani, M., Gerhana, Y. A., Irfan, M., & Anwar, R. (2021). Augmented Reality using Natural Feature Tracking Method to Introduce Science Verses in Qur'an . *Proceeding of 2021 7th International Conference on Wireless and Telematics, ICWT 2021*.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.5021

Muyaroah, S., & dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, *6*(2), 79–83. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19336

Ogbonnaya, U. I. , Awoniyi, F. C. , & & Matabane, M. E. (2020). Move to Online learning During Covid-19 lockdown: Pre-service Teachers' Experiences in Ghana. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 19*(10).

Pradibta, H., Nurhasan, U., Pramesti, T. D., & Suryadi, S. B. (2019). "hijaiyah" interactive learning for pre-school students. *Journal of Physics: Conference Series*, *1402*(6).

Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.

Putra, A. E., Rukun, K., Irfan, D., Engkizar, E., Wirdati, W., Munawir, K., Usmi, F., & Ramli, A. J. (2020). Designing and Developing Artificial Intelligence Applications Troubleshooting Computers as Learning Aids. *Asian Social Science and Humanities Research Journal (ASHREJ)*, *2*(1), 38-44. https://doi.org/10.37698/ashrej.v2i1.22

Rita Widiasih. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran ekonomi Peserta didik Kelas XI IPS SMA N 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *11*(2). https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454

Rubhan Masykur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *8*(2). https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014

Rahmiati, R., Putri, M., Engkizar, E., & Mokhtar, M. M. (2023). The effectiveness of flipbook-based e-modules in increasing student creativity in nail art subject in higher education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *13*(2). https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.54330

Rusidi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. PT Raja Grafindo Persada.

Sharon E, Samaldino, & Lowther, D. L. & R. J. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*. Kencana Prenada.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Suherman, S., A. Zafirah, F. A. Agusti, R. P. Sandra, Engkizar, E., Efendi, E. (2021). Encouraging Students' Active Learning Activities through the Implementation of MASTER Learning Model Based on Mind Mapping Techniques. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1). *IOP Publishing*. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012094.

Silvia, A. F., Haritman, E., & Mulyadi, Y. (2014). *Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino dan Android*. ELECTRANS.

Solikin, I. , & Komalasari, D. (2017). Aplikasi Bahan Ajar Digital pada Sekolah MA. Miftahul Huda Tugu Agung Kab. OKI. *JIK*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantiatatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* . Perdana Media Grup.

Wulandari, V. D., Putri, C. T., Ramadhany, N. F., & Iskandar, M. Y. (2022). Teachers' Efforts in Improving Students' Reading the Qur'an. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education*, *5*(2), 67-75. https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v5i2.131

Yaumi, & Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Predamedia Group.